Mensile - Anno I - N. 6

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

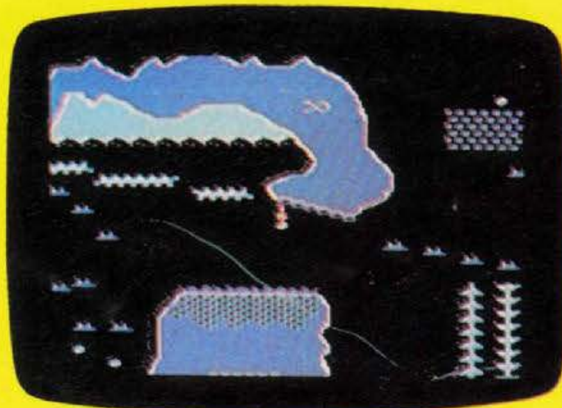
1 - MABEE
2 - SPIC SPAC
3 - DROIDE
4 - ATTENTO ETTORE
5 - MINICIRCUITI
6 - RIMBO
7 - ELIMAN
8 - SUPERTOMBOLO
9 - KOREA
10 - ARCIERE
11 - BOING BOING
12 - CIRCO CLOWN
13 - TEACHER
14 - GRACK
15 - MILLE E UNA NOTTA
16 - BLUE MOON
17 - FIRE FOX
18 - SPONGEY
19 - TRIAX
20 - IL GOLOSO
21 - CORSA IN MOTO
22 - DETECTIVE
23 - RESCUE
24 - DOU BOU
25 - SINEM
26 - FUTURO
27 - THE ERRANTS
28 - CASTELLO DELLE ILLUSIONI
29 - ARRAKIS
30 - NOBELIO

30 GIOCHI 30

Siamo stanchi morti! Non credevamo fosse possibile stancarsi così tanto passando da un aereo all'altro per trovare in giro per il mondo il meglio del software disponibile per il vostro Commodore. Ormai siamo arrivati alla sesta supercompilation e bisogna veramente girare con il lanternino di Diogene per scoprire qualche gioco ancora più bello di quelli che già avete avuto per le mani in questi mesi. Eccoci comunque a voi anche con una rivista che comprende tutte, dicasi tutte, le spiegazioni per emergere a Rock'N'Wrestle, a Frankie goes to Hollywood e a Mantronix. Non vi basta? Allora sciroppatevi la bellezza intelligente di Geos, la maniera "grafica" di godersi il vostro 64.

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

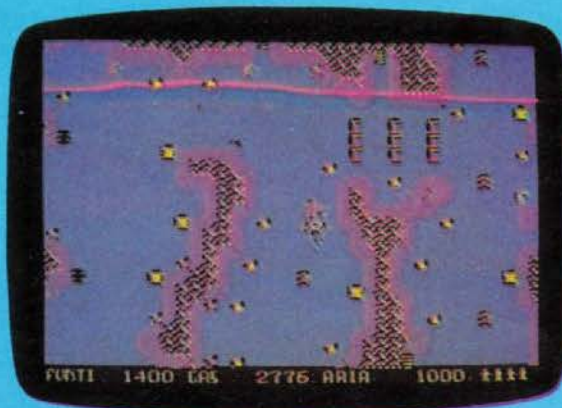
MABEE



A seguito di un maleficio della perfida strega Proserpina, tutto l'oro del buon Re Zold è stato fatto precipitare nell'inferno e si è sparpagliato dappertutto. Per salvare l'onore e il Regno del tuo amato Re Zold tu, che impersonerai questa volta la parte del mitico Ercole, dovrai scendere nell'oscuro regno delle tenebre e raccogliere tutte le monete. Dovrai fare molta attenzione per evitare di cadere nei mille trabocchetti, altrimenti diventerai un residente... del luogo. Se avrai fortuna potrai anche riscattare il tesoro finale e tornare da eroe e ricco tra la tua gente mortale!!

JOYSTICK PORTA 2

SPIC SPAC



Sei appena ritornato da una passeggiata durata 500 anni in giro per l'Universo, ritornato da una vacanza in altre parole, e scopri che quello che era prima il tuo piccolo pascolo di bovini è stato distrutto e sostituito da una rete di gole e abissi che attraversa la superficie del tuo piccolo pianeta e penetra nel suo interno.
Sfortunatamente non c'è neanche più traccia del tuo robot. Presto scoprirai dalla scatola nera del tuo pascolo che il pianeta è stato invaso da alcuni insetti mutanti che si sono diffusi dallo spazio aperto e hanno scelto il tuo pianeta per farci la loro casa. La tua missione consisterà nel trovare e distruggere questi insetti mutanti nascosti in caverne al di sotto della superficie del pianeta. Un labirinto di tunnel pericolosi porta fuori dalle caverne che tu dovrai ispezionare con la tua astronave. Ricordati che una volta che hai distrutto un insetto dovrai ritornare sulla superficie per fare rifornimento di ossigeno. Ma fai attenzione, perché anche la superficie stessa non è sicura ed è coperta da una rete di campi di energia che possono distruggere facilmente la tua astronave. Devi sopravvivere 8 missioni o almeno trovare il tuo robot prima di raggiungere la vittoria.

JOYSTICK PORTA 2

FIRE	fuoco
RUN/STOP	pausa
C=	ricomincia

DROIDE

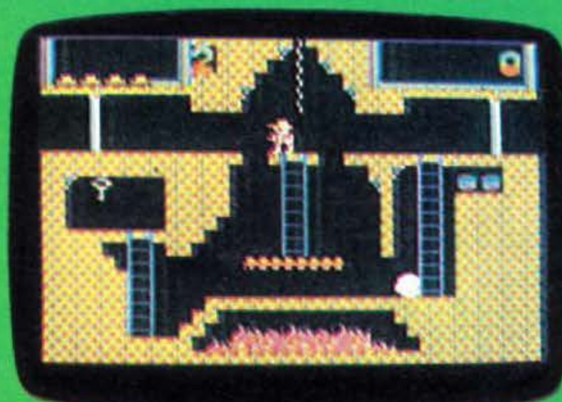


Protagonista del gioco è un droide a cui è stata affidata una difficile missione: penetrare in territorio nemico e distruggere cinque millepiedi dapprima nel labirinto mortale, poi nella zona paradossale e infine nelle pericolose pianure. Dopo aver ripulito una zona dai nocivi mille piedi, il droide può raggiungere la successiva salendo sull'unità di trasporto. Per riuscire a portare a termine la sua missione dovrà agire velocemente perché il tempo a disposizione è limitato ed affrontare numerose difficoltà. Infatti, armato di una potente pistola fotonica, dovrà uccidere le guardie, evitare le mine, sfuggire alle guardie robot indistruttibili, raggiungere i millepiedi e distruggerli colpendoli due volte sulla testa.

JOYSTICK PORTA 2

J	Joystick
K	tastiera
Y	istruzioni
N	inizio partita
PW	su
LS	giù
X <	sinistra
C>	destra
SPAZIO	per sparare
RESTORE	fine partita
F1	volume musica a zero
F3	diminuire volume musica
F5	aumentare volume musica

ATTENTO ETTORE



Le indicazioni della antichissima mappa erano esatte! Ed ora ti trovi davanti all'ingresso della mitica piramide di Eldorado, nella quale si dice sia celato un tesoro di immenso valore che tu hai deciso di fare tuo. Ma prima di entrare, rifletti bene perché i mortali pericoli e i mille orrori che ti attendono laggiù saranno al disopra di ogni possibilità di sopravvivenza. Ed ora pensa bene a questo: vale la pena di morire per poche tonnellate di oro? Se decidi che tutto questo non ti spaventa e sei allettato dalla prospettiva del favoloso tesoro, entra nei cunicoli della piramide e cerca la tua ricompensa per i tuoi sacrifici, ma non tornare indietro a mani vuote o avrai rischiato tutto per un pugno di polvere.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	per partire

MINICIRCUITI



Sei nell'interno del più efficiente computer esistente al mondo e devi proteggere l'area del microprocessore dagli attacchi di microcreature intenzionate a metterlo fuori uso colpendo l'unità centrale di elaborazione. I tuoi nemici sono numerosi e di diverse forme: i distruttori che cercano e distruggono i circuiti per trasformarsi in pericolosissimi accumulatori, i quarzi che percorrono lentamente i circuiti depositando mine, le cariche che appaiono improvvisamente e sono molto veloci ed infine i caccia che volano rasoterra minacciosamente. Il compito non è facile, perché devi muoverti sulle piste dei circuiti ed i tuoi stessi colpi seguono questo percorso obbligato. Per vincere avrai bisogno di ottimi tempi di reazione e di una logica impeccabile, anche se nei momenti di pericolo potrai attivare una ipercarica che distruggerà tutti gli intrusi presenti.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita
I istruzioni
SPAZIO ipercarica
CTRL inserire pausa
Q disinserire pausa

RIMBO



Nel regno di Caledon, alla corte del re Sangor, il prode cavaliere Rimbo ha sfidato a pallascherma il primo Paladino del castello. Legato ad un potente elastico che ne rallenterà i movimenti, il tuo eroe dovrà combattere a singolar tenzone sia con la spada sia con la magnetosfera rimbalzante che dovrà accuratamente evitare o afferrare con la sua arma per poi rilanciarla con forza contro il suo agguerrito avversario.

JOYSTICK PORTA 2

F1 per giocare
F3 numero giocatori
F5 livello gioco
RESTORE per ripartire

ELIMAN

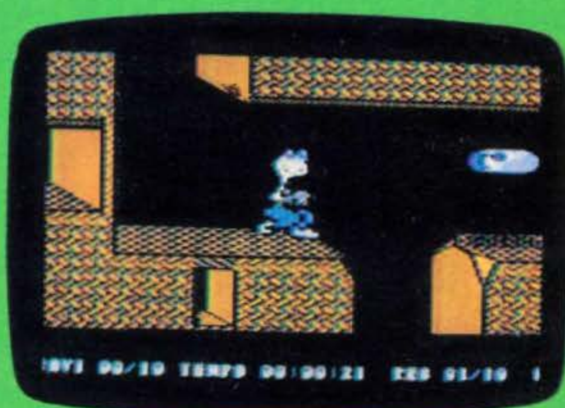


Siete pronti? Allora via per una appassionante gara tra elicotteri al di sopra delle turbolente acque della Manica. Pedalando premendo il fuoco della tua joystick dovrai cercare di superare i tuoi avversari evitando gli urti alle eliche per non finire miseramente in acqua. Ma non temere in questo caso accorrerà a soccorrerti un amichevole balenottero che ti consentirà di riprendere il volo. Attento però perché dopo qualche volta il tuo paziente amico sarà stanco e la tua fine sarà di cadere in bocca ai pescecani.

JOYSTICK PORTA 1

F5	livello
F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa

SUPERTOMBOLO



Il malvagio mago Skull ti ha rubato i 10 tesori che hai ereditato dai tuoi valorosi antenati e li ha nascosti nella sua miniera sotterranea. Dovrai lasciarti cadere nei cunicoli fino a trovare dei passaggi non sorvegliati dai guardiani del mago, per recuperare gli oggetti di tua proprietà. Ma il tuo cammino non sarà facile, troverai infatti che la strada ti verrà impedita da fiumi di lava incandescente e da torrenti sotterranei impetuosi. Dovrai inoltre fare attenzione ai massi che si staccano dalle pareti sovrastanti. Non dimenticarti che per risalire potrai utilizzare le corde dei guardiani che pendono dall'alto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta

ROCK'N WRESTE

Rock "N" Wrestle è il primo gioco di lotta tridimensionale. In più è totalmente controllabile da tastiera e da joystick. Voi siete Georgeus Greg e siete al decimo posto tra i concorrenti che partecipano ai mondiali di lotta. Volete provare a vincere il vostro titolo di campione?

Opzioni di gioco

F1 - inizio del gioco
FS - scelta del numero dei giocatori (1 o 2 giocatori)
F5 - Interruzione del gioco in corso
F7 - Selezione tra la tastiera e il joystick.

Modalità di gioco ad un giocatore

Collegate il joystick in porta 1. Il lottatore che si trova in basso a destra sul ring è il vostro. La posizione di classifica è la decima. Il vostro compito è di vincere contro tutti gli altri partecipanti ed ottenere il titolo di campione. Dovete schienare tutti i vostri avversari e tenerli a terra per un tempo stabilito senza che nessuno riesca a schienarvi. Se il tempo concesso per match scade senza che riusciate a schienare il vostro avversario perdete. L'ultimo incontro che vi dà il titolo di campione non ha un limite di tempo. Potete iniziare il gioco sia azionando il joystick sia premendo il tasto F1.

Modalità del gioco a due giocatori

Il lottatore in basso a destra è controllato dal joystick in porta 1 l'altro in alto è controllato dal joystick in porta 2. Ciascun giocatore può scegliere un lottatore azionando il suo joystick sia verso l'alto che in basso. Una volta che è apparso il lottatore di tuo gradimento dovrai premere il pulsante.

Il vincitore sarà il giocatore che sarà riuscito a schienare il suo avversario per due volte nel tempo prestabilito. Il gioco potrà iniziare premendo il tasto F1.

Uso della tastiera

Questa opzione è destinata ai giocatori che preferiscono giocare senza joystick.
I tasti da utilizzare sono i seguenti:

Giocatori 1		**Giocatore 2**	
Alto	W	Alto	
Basso	X	Basso	
Sinistra	A	Sinistra	:
Destra	D	Destra	=
Pulsante	S	Pulsante	;

Regole del gioco

Se avete trovato il DEMO complicato e difficile, non preoccupatevi perché ROCK & WRESTLE non è difficile da giocare. La prima regola da rispettare mentre controllate il vostro lottatore è di sorvegliare la direzione verso cùi è rivolto. Per esempio, se il lottatore guarda verso l'alto è sufficiente spostare il joystick verso l'alto per farlo camminare in avanti: se spostate il joystick verso il basso il lottatore camminerà all'indietro. Il lottatore dirigerà a destra se spostate il joystick verso destra. Se volete fare un mezzo giro (180 gradi) dovete azionare il joystick verso la sinistra 2 volte o verso la destra 2 volte secondo la direzione nella quale volete andare. Tutti i movimenti dipendono dalla direzione verso cui è rivolto il lottatore. Es: ogni volta che premete il pulsante e puntate nella direzione di fronte a voi provate a prendere il vostro avversario (le vostre braccia si allungheranno). Se puntate nella direzione opposta alla vostra e premete il pulsante vi piegherete all'indietro e darete un calcio al vostro avversario. Quando sceglïete un movimento è sufficiente scegliere il più adatto alla situazione, il naturale. Esempio: colpo di testa. Bloccaggio, schienamento e schiacciamento si ottengono spingendo il joystick in avanti. I colpi di piede ed i movimenti di sollevamento si ottengono tirando il joystick verso di voi. I movimenti del braccio

come shock dell'avambraccio, colpo di gomito, e lo stenditoio si ottengono muovendo il joystick a destra o a sinistra.

Pratica dei movimenti
Il modo migliore di praticare questi movimenti consiste nell'allenarsi con la versione a due giocatori. In effetti il vostro avversario non impedirà nessuno dei vostri movimenti, permettendovi di perfezionarvi.

Spostamento sul ring
Per fare un mezzo giro ruotate verso sinistra o verso destra rispetto alla direzione verso cui guardate per DUE volte.

Corse e rimbalzo sulle corde del ring
Se continuate a camminare nella stessa direzione inizierete a correre e quando arriverete sulle corde potrete rimbalzare e guadagnare più slancio dirigendo il joystick verso di voi, mentre il vostro lottatore sarà proiettato sulle corde (che vedrete tendersi verso l'esterno). L'azione del correre vi permetterà di effettuare le vostre mosse con maggiore forza.
Il ginocchio sollevato, lo shock dell'avambraccio e i colpi di piede sono movimenti destinati ad esaurire le energie del vostro avversario e che vi permettono il suo bloccaggio.



Come bloccare il vostro avversario
Se spingete il joystick mentre premete il pulsante le braccia del vostro lottatore si allungheranno in avanti e allora potrete tentare di bloccare il vostro avversario. Se siete vicini al vostro avversario e se avete correttamente calcolato il vostro movimento potrete bloccare il vostro avversario. Se siete di fronte al vostro avversario potrete fare una morsa.

Chiave al braccio e rotazione del braccio
Una volta che state tenendo il vostro avversario grazie alla chiave al braccio potrete farlo girare tenendo premuto il pulsante e facendo ruotare il joystick su se stesso.
Se desiderate lasciarlo e mandarlo sulle corde è sufficiente lasciare il pulsante. Secondo la forza della rotazione l'avversario sarà catapultato sulle corde con violenza e rimbalzerà senza nessun controllo.

Dopo aver catapultato l'avversario sulle corde e quando correte
Se spingete il joystick in avanti il vostro corpo sarà catapultato contro l'avversario, che sarà atterrato. Spingete il joystick verso di voi e lascerete la presa dando un colpo di ginocchio al vostro avversario.
Lo "Stenditoio" è una mossa molto utile dopo aver proiettato il vostro avversario sulle corde, perché dopo un tale colpo rimarrà senza fiato sul tappeto.

Mossa in avanti
Dopo aver bloccato il vostro avversario premete il pulsante. Se spingete il joystick in avanti, il vostro avversario riceverà un colpo di testa che lo farà barcollare. Se spingete il joystick sui lati otterrete un suplex rovesciato (uno dei migliori movimenti di lotta). Se spingete il joystick indietro, potrete sollevare il vostro avversario al di sopra della vostra testa, se avete sufficiente energia e se il vostro avversario non è troppo potente (vedi 1.12). In caso di resistenza bisogna riprovare e forse riuscirete a prendere il vostro avversario di sorpresa.

Sollevamento di forza
Questa è una situazione che vi permette di sottomettere il vostro avversario. Se volete far girare il vostro avversario come un'elica d'aereo dovete spostare il joystick a destra e a sinistra; quando volete interrompere questo movimento rilasciate il pulsante ed il vostro avversario cadrà al tappeto senza alcuna cerimonia.

Se spingete il joystick in avanti il vostro avversario si schianterà sul tappeto. L'effetto della rotazione in questo movimento farà perdere al vostro avversario il senso dell'orientamento.
Se spostate il joystick indietro potete tentare il movimento più difficile ma anche il più devastante di ROCK "N" WRESTLE chiamato "il Piolo Piantato". Sebbene pochi avversari possano riprendersi da questo colpo che rompe il collo può succedere che alcuni di loro resistano.

Nelson completo
Dopo aver preso l'avversario da dietro non lasciate il joystick. Se siete riusciti ad eseguire un buon Suplex il vostro avversario sarà a terra senza respiro. Se spingete il joystick in avanti otterrete il movimento chiamato Goccia Atomica; che consiste nel far colpire all'avversario il tappeto con i piedi. Peggio ancora è il movimento spaccaschiena che è destinato a sistemare la colonna vertebrale dell'avversario.

Avversario al tappeto
Se il vostro avversario è al tappeto potete continuare i vostri attacchi colpendolo con i piedi, camminandogli sopra, sferrandogli colpi di gomito o di ginocchio. Se il vostro avversario sembra in difficoltà, potrete tentare di fare la girandola (vedi 1.11). Se pensate che sia abbastanza debole per tenerlo a terra potete spingere il joystick in avanti al fine di immobilizzare con più forza.

Girandola
Se il vostro lottatore si trova in uno dei quattro angoli e se premete il pulsante, allora potrete iniziare il salto della girandola che è l'azione più ammirata dal pubblico. Voi vedrete il vostro lottatore salire sulle corde di un angolo e attendere con le braccia tese, pronto a saltare sull'avversario al tappeto. Se lasciate il pulsante il vostro lottatore si lancerà in aria verso il centro del ring. Se colpite il vostro avversario questo colpo lo può distruggere completamente al contrario se lo mancate c'è il rischio che vi facciate molto molto male... Diffidate degli avversari che sono inermi al tappeto... Potrebbero farvi delle finte come schivare all'ultimo momento il vostro colpo.

Cosa fare in una situazione compromettente
Ogni volta che sarete presi nella morsa dagli avversari e non potrete nuovervi o in altre situazioni in cui siete immobilizzati potete muovere il vostro joystick al fine di impedire le cattive intenzioni dei vostri avversari. Con "muovere il joystick" si intende spostarlo a destra e sinistra o in alto e in basso il più rapidamente possibile.

Come impedire all'avversario di schienarvi
Se volete rovesciare un avversario che prova a schienarvi è sufficiente muovere velocemente il joystick in alto e in basso.

Come alzarsi dal tappeto
Dovete muovere velocemente il joystick per riprendere il controllo, ma per rialzarvi dovete premere il pulsante. Potete rimanere sul tappeto quanto tempo volete... dipende soltanto da voi premere il pulsante o no.

Consigli per i giocatori
I movimenti di forza sono quelli che utilizzano le azioni di sollevamento quali: "schiacciamento della schiena", "suplex", "Piolo Piantato". Se lasciate il pulsante mentre sembra che il vostro lottatore abbandoni la presa, sarà allora che potrete fare i maggiori danni.

Lista dei movimenti di ROCK "N" WRESTLE
ROTAZIONE D'AEREO: il movimento fa in modo che la sfortunata vittima giri e giri come un'elica d'areo.
ROTAZIONE DEL BRACCIO: altro movimento di rotazione del braccio che ha luogo sul tappeto prima che la vittima sia mandata sulle corde.
GOCCIA ATOMICA: la vittima è sollevata e rigettata al tappeto per i piedi.
SPACCASCHIENA: se è possibile è ancora peggio della goccia atomica. Questa volta è la colonna vertebrale della vittima che sarà sistemata dai ginocchi dell'attaccante.
SCHIACCIAMENTO DEL CORPO: il vostro povero avversario sarà con questo movimento mandato da una certa altezza al tappeto dove andrà a spiaccicarsi.
STENDITOIO: la vittima senza difesa sarà stesa sulle corde del ring come il bucato e con le braccia allungate sulle corde.
COLPO TOMBA: questa volta l'attaccante prende a calci la testa del suo avversario come un pallone da football.
COLPO DI GOMITO: dopo qualche movimento a vuoto l'attaccante sferrerà il suo colpo di gomito sulla vittima faccia a terra.
COLPO CATAPULTA: l'attaccante si catapulterà con il proprio corpo sull'avversario con

la forza di un cannone.
LO SHOCK DELL'AVAMBRACCIO: colpo doloroso dell'avambraccio portato sulla testa dell'avversario.
NELSON COMPLETO: colpo di forza sferrato da dietro.
COLPO DI TESTA: è utile aver la testa dura contro un avversario poco diffidente.
LA MORSA: questo movimento è condotto frontalmente e consente all'attaccante un controllo totale della situazione.
COLPO DEL TRADITORE: questo colpo traditore nello stomaco ha l'effetto atteso.
COLPO DI GINOCCHIO: un colpo di ginocchio ben portato garantisce effetti meravigliosi sull'aspetto dell'avversario.
LA CARICA DEL PAZZO: semplice ma efficace. È sufficiente andare diritto contro il vostro avversario come un toro rabbioso.
PIOLO PIANTATO: questo colpo è orribile, in effetti la vittima viene piantata nel tappeto con la testa.
PLACCAGGIO AL TAPPETO: ecco contate fino a tre e tenete bloccato al tappeto il vostro avversario.
SUPLEX REVERSO: è un bel colpo. La vittima viene sbatacchiata da tutte le parti come un pendolo rovesciato.
SUPLEX: è un buon modo per mandare il vostro avversario al tappeto.
GIRANDOLA: come un falco volteggiate sopra la vostra preda pronti a piombargli sopra con velocità.

I PERSONAGGI

LORD TOFF: È il lottatore più pericoloso del mondo intero. Secondo il suo albero genealogico è un figlio illegittimo di James I. Secondo lui l'Impero Britannico rinascerà un giorno e allora avrà il posto che gli è dovuto. Lord Toff è un lottatore scientifico che conosce tutti i movimenti.

BRO BARNEY: Nessuno sa da dove arriva. Prende piacere alla sofferenza e pochi lottatori possono sopportare il dolore fisico come lui. Torna sempre alla carica per combattere e vincere. Il suo colpo preferito è quello dello stenditoio.

FLYING EAGLE: Un indiano apache con il sangue di Toro Coraggioso, possiede la furtività e l'astuzia dei suoi antenati. Flying Eagle può contare sulla sua agilità per contrastare i piani degli avversari. Il suo nome è sufficiente ad indicare che è bravo nel movimento della girandola e ne ottiene risultati devastanti.

VICIUS VIVIAN: Vivian non ha paura. Ha imparato molto presto a difendersi in tutte le situazioni. Per anni ha bighellonato per le strade ed è un esperto di tafferugli.

MISSOURI BREAKER: Il suo stile è di cattivo gusto e sporco. Si allena a casa sua nel Texas con le vacche del suo ranch. Attenzione è molto brillante nel colpo schiacciamento del corpo.

BRUCE DI L.A.: Proviene da Los Angeles dove ha avuto molte occasioni di mostrare il suo talento di lottatore senza bisogno del ring. Non lasciatelo agire alle vostre spalle.

ABDUL COLLERICO: Abdul è collerico. Perché? Perché è il più giovane figlio della più giovane moglie di uno dei più ricchi sceicchi del Medio Oriente. E Abdul è l'ultimo sulla lista degli eredi, perciò gli piace allenarsi nella trivellazione petrolifera praticando il movimento del piolo piantato con le teste degli avversari.

MICK MOLOTOV: Questa forza della natura cieca da un occhio, ha provato che nessuno doveva dubitare del suo potere. Si dice che la sua scatola cranica ha uno spessore di 3 cm. Ad un recente allenamento si dice che si è divertito a frantumare dei blocchi di ghiaccio con la testa. Attenzione! Non dovete rimanere sul lato da cui non vede. Questo lo fa diventare pazzo furioso.

REDNECK McCOY: Mac Coy collo rosso "Chiamatemi solamente Rosso". È venuto in città per allenarsi nella lotta. Non vi lasciate fregare dalla sua gentilezza perché quando si serve della goccia atomica avrete l'impressione di essere un palo piantato nella campagna sperduta.

KOREA!



Un'avventura che non ha nulla da invidiare a Apocalypse Now. Siamo nel folto dei combattimenti nel Sud Est asiatico e il nostro elicottero parte dalla portaerei per una delle tante missioni impossibili. Il suo scopo è mitragliare e bombardare le fabbriche avversarie stando ben attento a non farsi beccare da qualche pollottola vagante o dai missili della contraerea. Mentre siamo in volo veniamo avvertiti via radio che la nostra portaerei è attaccata dai caccia avversari. Veloce inversione di rotta e di corsa verso di lei...

JOYSTICK PORTA 2

ARCIERE



Mamma canguro ha costruito un sistema di difesa per respingere l'assalto di uomini senza scrupoli che vogliono catturare i suoi cuccioli. Nei primi due attacchi i ladri si lanciano da un elicottero: compito di mamma canguro è colpire i palloncini ed il paracadute con le frecce per impedire ai ladri di atterrare e catturare così i cuccioli. Nel terzo attacco cercheranno invece di raggiungere la cima di una montagna per scagliare un masso addosso alla nostra coraggiosa amica. Mamma canguro dovrà quindi tenere gli occhi ben aperti e soprattutto dovrà avere una buona mira. Infatti se colpirà un uomo questo le scaglierà contro un fatale boomerang.

JOYSTICK PORTA 2

F3	opzioni
V/N	selezionare opzioni
SHIFT	confermare opzioni
F1	inizio partita/inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
F5	inserire musica
F3	disinserire musica
F7	controllo manuale frecce o no
D/K	su
C/M	giù
SHIFT	sparo

BOING BOING



Un canguro australiano viene investito da radiazioni fotoniche e diventa enorme oltre che intelligente. Girando il mondo per raccogliere souvenirs suscita l'odio dei terrestri che lo vogliono morto e che lo picchiano appena possono. I balzi del supercanguro sono esilaranti anche se quattro vite sono veramente poche.

JOYSTICK PORTA 2

CIRCO CLOWN

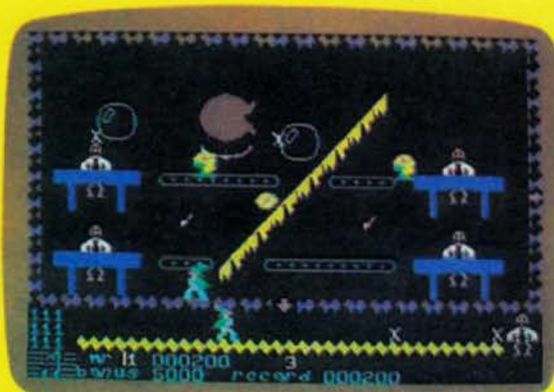


Sei un clown del circo e devi esibirti in quattro numeri mozzafiato. Nel primo numero devi camminare su di una fune a parecchi metri di altezza e fare salti mortali per evitare gli scimpanzé, per attraversare cerchi fiammeggianti e per raccogliere sacchetti di denaro. Nel secondo numero devi raccogliere dieci palloncini sistemati su delle piattaforme. Nel terzo numero sei su un monociclo e devi riuscire a percorrere cento metri rimbalzando su delle piattaforme. Nel quarto numero dovrai saltare da un trampolino all'altro evitando le fiammate dei mangiafuoco. Il tuo compito è raccogliere sei chiavi e liberare il leoncino.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio partita/inserire pausa
F3	opzioni/disinserire pausa
G	sinistra/selezione opzioni
J	destra/selezione opzioni
Y	su
C=	salto/andatura veloce/selezione opzioni
SPAZIO	per abbassarsi
JOYSTICK	selezione opzioni

TEACHER



Una scuola davvero insolita. Il maestro ha a che fare con un gruppo di ragazzetti invasati dalla follia tanto che se non sta attento quei mostri lo possono addirittura far fuori. Deve muoversi attraverso le bolle vaganti e salire le scale per evitare di volare a gambe per aria.

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	uno/due giocatori
F5	musica sì/no
F7	partenza

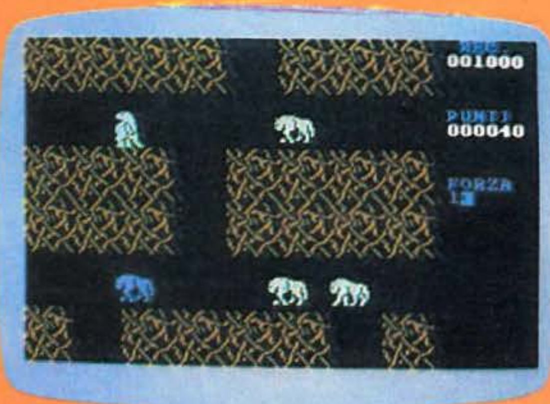
GRACK



Una rana impazzita cerca di riuscire a risalire dal fondo del mare sino alla superficie. Sembra facile ma non lo è. Infatti mentre il tempo di apnea della rana scorre implacabile, scandito dalle bolle d'aria che si staccano dal fondo, la rana deve riuscire ad evitare nella sua corsa verso la superficie e la vita un sacco di ostacoli. Tra gli animali che tramutano la nuotata della rana in morte coccodrilli e tartarughe.

JOYSTICK PORTA1

MILLE E UNA NOTTE



L'oriente magico ha ispirato questa avventura. Scappa dalle creature del perfido mago che ti ha imprigionato nel suo territorio. Per salvarti recupera il libro incantato e ricomponi il talismano i cui pezzi sono stati disseminati nel castello.

JOYSTICK PORTA 1

L	sinistra
:	destra
C=	su
RUN/STOP	giù
P	pausa
R	riparte

BLUE MOON



Allarme rosso: la Terra è attaccata da un'orda di alieni a bordo di velocissime astronavi. Il comando centrale dislocato sulla Luna ha ricevuto il messaggio e dà subito ordine di preparare la batteria solare di laser fotonici. Il compito di questa schiera di astrorazzi è semplice ma terribile nella sua complessità: "ripulire" la zona galattica di ogni forma vitale aliena anche a costo di sacrificare vite umane e mezzi. Questi ultimi non sono tenuti in grande conto anche se il comandante deve essere parsimonioso con i razzi, guardare allo scanner dell'energia e soprattutto al visore degli schermi. Guai a restare indifesi.

JOYSTICK PORTA 1

1	alto
←	basso
CONTROL	sinistra
3	destra
SPACE	fuoco

MANTRONIX



"Sedetevi sulle mie ginocchia, bambini, e vi racconterò come sono diventato un cacciatore di taglie..." E infatti qui si tratta di criminali intergalattici come Ariel Head, Max Porka, Yokohama e ovviamente XTRO II, ma perché i criminali non hanno più dei bei soprannomi, tipo Scarface?

Tutti questi tipacci hanno trovato rifugio su Zybor, un pianeta davvero schematico sulla cui tediosa superficie a scacchi si notano parecchi rilievi simili a sculture moderne. Qui i malviventi sono protetti da una razza di umanoidi evoluti il cui solo scopo nella vita è di far sparire i cacciatori di taglie di passaggio disintegrandoli. Vigliacchi!

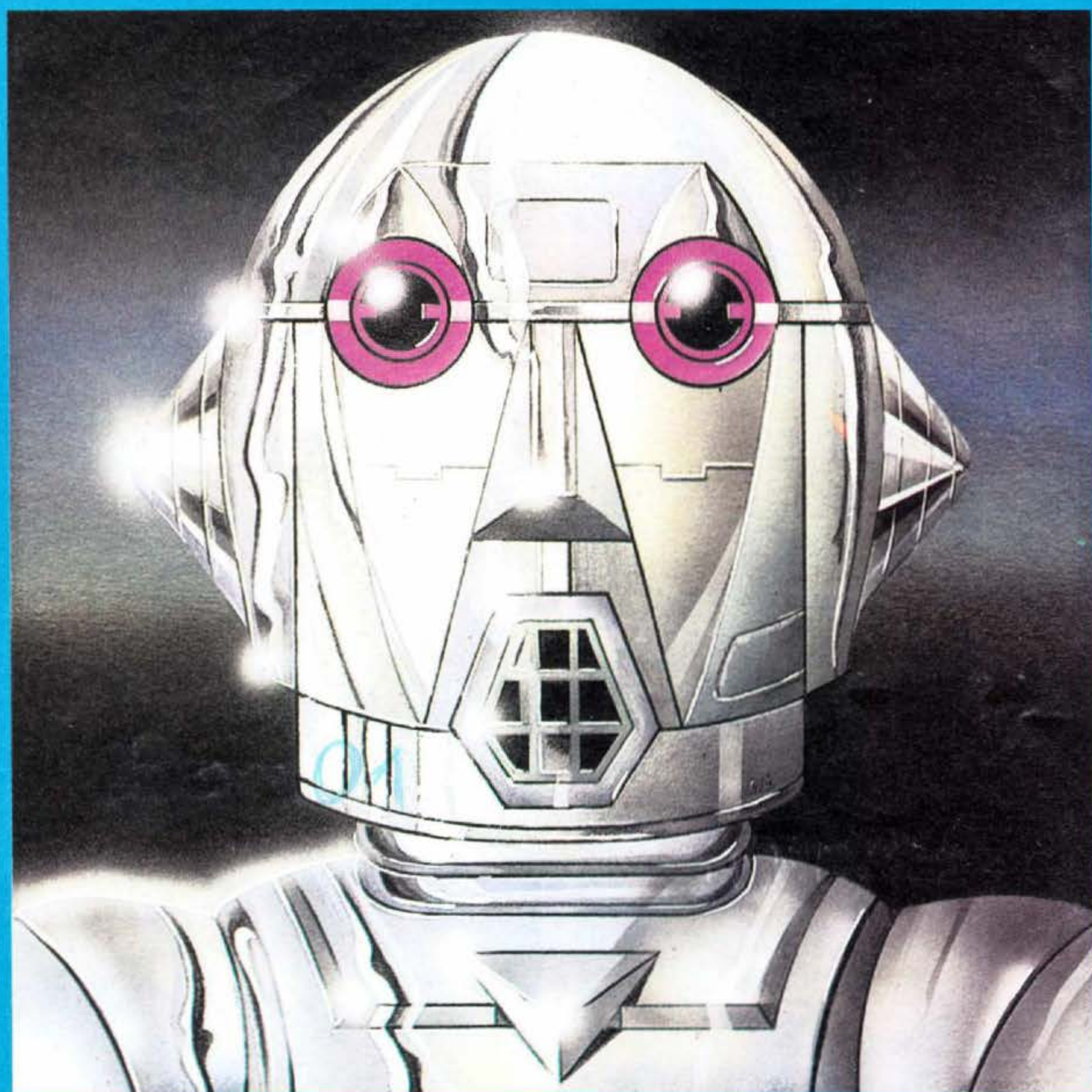
Dato che tutti questi criminali hanno una taglia sulla testa, vi recherete sul pianeta per conquistarvi il premio promesso dalla polizia interplanetaria? Se volete essere degli eroi morti, la risposta è "sì". Se siete però persone di buon senso, vi servirete invece del Mantronix, un nuovo modello di droide completo di laser.

Mantronix viene teletrasportato sullo strano pianeta e tra i suoi ancor più strani abitanti — e subito la battaglia infuria. Gli avversari vi saranno addosso come cavallette, e per ognuno di essi che abbatterete subito se ne farà avanti un altro ad attaccarvi.

Ogni tipo di guardia ha delle modalità d'attacco diverse, dalle occhiute uova volanti che hanno il vizio di precipitarvi addosso alle mine irsute che eviterete come la peste, dato che sono veloci e precise.

L'ultimo gioco della Probe che abbiamo visto prima di questo era **Devil's Crown**, che ha goduto di una breve vita "indipendente" prima d'essere riciclato dalla Mastertronic. Il guaio di questo gioco è che il suo prezzo non è giustificato da una monotonia pari solo a quella degli ultimi giochi editi dalla Ultimate!

Cr. Bar.



FIRE FOX

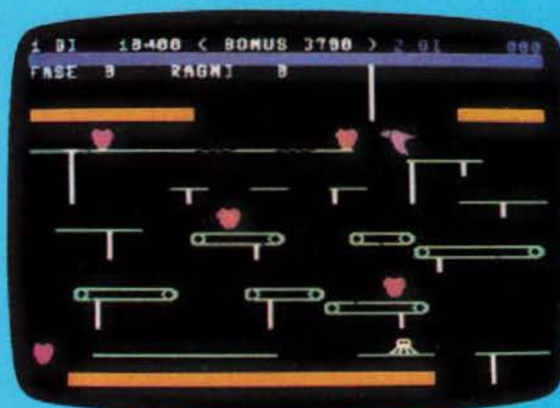


Il Fire Fox parte dalla base di Luna Due e deve passare tra le torri di energia scontrandosi con il nemico. Ha quattro vite da spendere e deve cercare di evitare gli attacchi.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio/fuoco
W	alto
S	basso
D	destra
A	sinistra
RESTORE	ricomincia

SPONGEY



Il ragnetto Spongey ha otto gambe e deve usarle tutte con grande rapidità se vuole cercare di cavarsela a sbarcare il lunario. In un'appetitosa fabbrica di marmellata, Spongey corre in ogni dove per evitare tutti i tipi di pericoli e ostacoli pensabili. Ha cinque vite ma spesso non bastano per arrivare alla fine del gioco. Sale e scende dai fili di seta bianca che rappresentano l'unica possibilità di portare a casa la pelle.

JOYSTICK PORTA 1

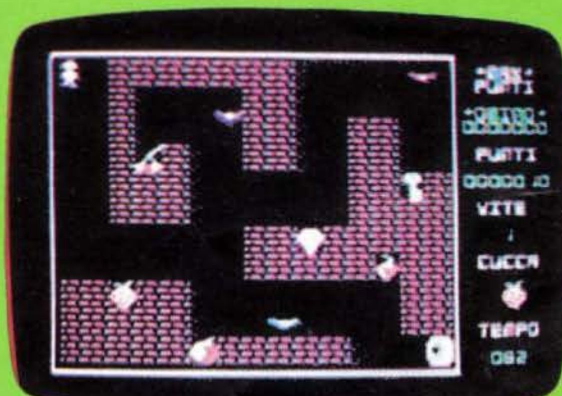
TRIAX



Tre giochi in uno per la vostra abilità nello sparare, schivare e soprattutto per il vostro coraggio. Si parte con il più classico dei duelli. Sotto il sole cocente, tra un cactus e un alberello, la vostra Colt vi difende. Poi la scena diventa spaziale e, all'interno di un'astronave, dovete sopravvivere a missili e insidie. Infine nel Pacifico, dove tanti aerei Zero si buttano contro il fuoco incrociato della contraerea.

JOYSTICK PORTA 1

IL GOLOSO



Tu sei un inserviente di un dispettoso stregone e devi preoccuparti dell'approvvigionamento della frutta. Devi infatti girare per i vari giardini raccogliendo i vari frutti prima che degli orribili uccellacci li divorino o addirittura uccidano te. Ma la cosa, all'apparenza così semplice, è resa complicata da un sortilegio del tuo padrone, infatti dovrai scoprire la sequenza esatta in cui raccogliere i frutti. Terminato il tuo compito in un giardino o in qualsiasi momento potrai passare a quello successivo, ma ricordati che più frutti avrai raccolto maggiore sarà il tuo punteggio. Ricordati che il gioco diventa sempre più difficile mano a mano che avanzi nel frutteto e ti saranno sempre più necessari abilità e prontezza di riflessi per superare le crescenti difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	pausa sì/no
F5/F7	musica sì/no
SPAZIO	inizio gioco

CORSA IN MOTO

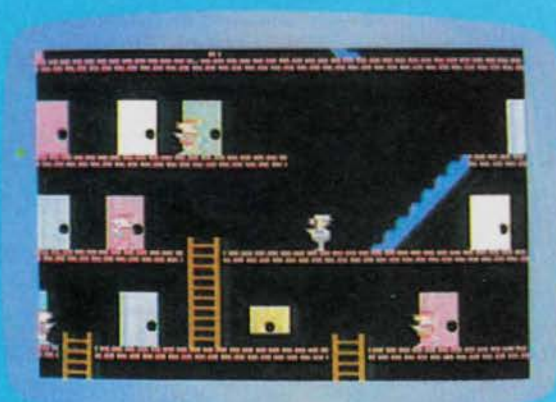


Correre su una moto da trial pare semplice. Ma quando si tratta di affrontare una dopo l'altra difficoltà di grande livello come camminare su salite erte e sdrucciolevoli e pendenze da capogiro allora diventa quanto mai importante saper dosare il filo dell'acceleratore.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta opzioni
F3	percorsi
F7	musica sì/no

DETECTIVE

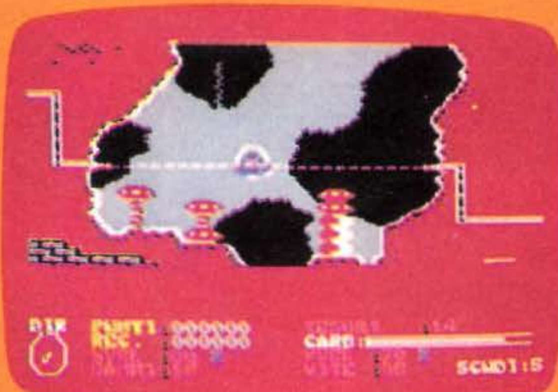


Un'avventura nuovissima dove tu impersoni la parte di un grande detective che deve ritrovare la ragazza rapita dal perfido bandito. Fruga tutto il palazzo e per cambiare di piano usa gli ascensori o le scale mobili che invertono a caso la marcia.

JOYSTICK PORTA 2

F1	abordisce caricamento
F3	carica situazione gioco
F5	salva situazione gioco

RESCUE

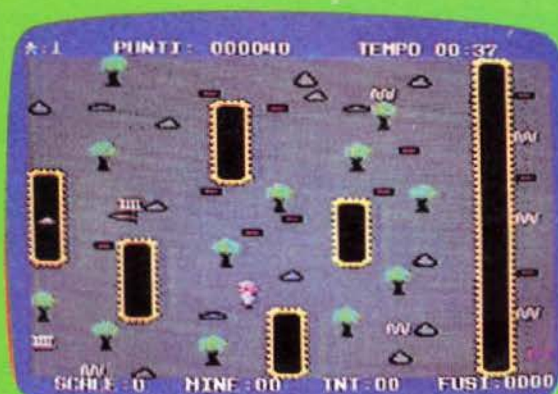


Avrai senz'altro qualche volta partecipato ad una caccia al tesoro. Ma questa volta le difficoltà sono maggiori perché ti trovi in una navetta che deve percorrere i cunicoli sotterranei del pianeta Thar IV e cercare di recuperare i 15 tesori nascosti dal dispettoso mago Wizard. Dovrai fare inoltre attenzione ai vari spuntoni di roccia che si protendono nei corridoi e che se vengono a contatto con la tua navetta possono danneggiarla seriamente. Come se tutto ciò non bastasse il malvagio mago ha disseminato ovunque dei raggi laser e dei trabocchetti, che possono far incagliare il tuo mezzo di locomozione, impedendoti di proseguire. Ricordati inoltre che la benzina si esaurisce rapidamente perché nei vari spostamenti è necessaria molta potenza, cerca perciò con attenzione i serbatoi nascosti ovunque dai quali fare rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

←	reset
RUN/STOP	pausa sì/no

DOU BOU



Dopo esserti scelto una squadra di impavidi assalitori potrai partire per la tua missione il cui scopo sarà quello di distruggere i mezzi di sopravvivenza nemici. Dapprima raccogli quanto più materiale esplosivo ti sarà possibile e cerca di superare indenne la prima linea nemica. Poi fai esplodere astutamente i missili nemici sopra i radar, così da crearti dei ponti sul fiume e così via verso l'obiettivo finale in una missione quasi suicida. Ricordati che potrai depositare le mine tenendo premuto il fuoco, a omino fermo. Quando la mina sarà innescata, dovrai spostare, sempre a fuoco premuto, l'omino, al rilascio del bottone del joystick la mina esploderà.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
F3	opzioni
F5	scelta

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

All'inizio di questo gioco ti trovi in una via con quattro case, nella zona ci sono quattro vie quindi sedici case da visitare e da esaminare.
Lo scopo del gioco è di arrivare al Plasure Dome, per poter fare questo devi costruirti la tua personalità, per cui devi entrare nelle case, visitare le stanze e controllare se trovi oggetti interessanti come:
CASSETTE VIDEO
DISCHETTI PER COMPUTER
PISTOLE
ABITI
GENERI ALIMENTARI
MAPPE

Oltre a cercare questi oggetti devi anche cercare i fiori che cadono dal cielo.
Visitando e rovistando nelle case troverai anche un uomo assassinato, devi a questo punto scoprire il suo assassino, devi fare affidamento al tuo ingegno e in modo particolare alle notizie che di tanto in tanto appaiono sul video.
Notizie queste che ti danno indicazioni particolari sulla vita del killer, a te scoprirne l'idendità.
Se tutto prosegue nel modo migliore riuscirai ad entrare nella seconda sezione dove ti troverai in un labirinto in cui dovrai sopravvivere sparando palle infuocate, devi cercare le uscite per poterti recare in una nuova sezione.
Sullo schermo avrai periodicamente una situazione della tua personalità e del suo stato di avanzamento, quando sarai riuscito a raggiungere il 100% sullo schermo apparirà la parola bene.

Comandi

Per poter entrare nelle stanze dovrai posizionarti davanti alle porte, spalle alla porta e spostare la leva del joystick verso l'alto, invece per poter cercare in un determinato punto dovrete premere fuoco e contemporaneamente spostare la leva del joystick o a destra o a sinistra. Per uscire dalla schermata degli oggetti sarà sufficiente posizionare la mano sul simbolo del disco bianco, se invece volete prendere un oggetto dovrete posizionare la mano su quello desiderato, in entrambi i casi dovete premere fuoco.
In qualsiasi momento potete richiamare l'inventario di ciò che state portando con voi, basta premere fuoco e spostare la leva del joystick verso il basso, per uscire come sopra.
Se volete usare un oggetto, richiamate l'inventario, posizionate la mano su di esso e premete fuoco, cercate però di usare gli oggetti giusti al posto giusto.
A destra in basso nello schermo sono rappresentate le componenti della tua personalità, essi se noti aumentano, cerca di affrettare il completamento.
Durante la tua ricerca ti appariranno messaggi, per toglierli dallo schermo basterà premere fuoco.
Il gioco si può effettuare anche con la tastiera, i principali comandi sono:
F5 per entrare nella stanza
FI spostamento a destra
RUN/STOP spostamento a sinistra
V per girarsi frontalmente
SPACE per sparare
Ricordate di fare molta attenzione alle indicazioni che vi saranno date sul killer: usatele al meglio.



SINEM



Il Neptunus, l'incrociatore spaziale di ricognizione è in crisi, infatti le scorte di dirillio utili al funzionamento dei reattori nucleari si sono esaurite. Fortunatamente però la nave orbita attorno ad uno sconosciuto pianeta nelle cui viscere è stato rilevato il prezioso minerale. Tu alla guida del tuo cacciaricognitore sei stato prescelto per affrontare i misteriosi cunicoli del sottosuolo per recuperare i preziosi cristalli. Per riuscire nella tua impresa sarai dotato di un potente cannone protonico, che ti sarà di grande aiuto per aprirti la strada tra le mortali trappole e i vendicativi abitanti del pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FUTURO



Scopo di questo gioco è far innamorare Giorgio e Loredana e per far ciò dovrai farli innanzitutto incontrare, ma a complicare la cosa interverranno altri personaggi. Tu controlli Mark, l'eroe del futuro, mentre gli altri sono: Doc (vestito bianco), che ha costruito la macchina del tempo che trasporta Mark nel passato; Biff (vestito marrone) il "bullo" della scuola che cercherà di colpirti ogni volta che sei sullo skateboard; Loredana (vestito giallo) che è la madre di Mark, ma essendo indietro nel tempo è molto giovane e si innamora di lui senza sapere che se non sposerà il padre di Mark, quest'ultimo cesserà di esistere; Giorgio (vestito blu) padre di Mark, è timido e preferisce non inserirsi nelle azioni; Mark dovrà farlo innamorare di Loredana se vorrà nascere.

A destra in basso sullo schermo ci sono le fotografie di Mark, suo fratello e sua sorella. Alla fotografia potranno mancare dei pezzi, ma solo quando sarai riuscito a serbare il futuro di Mark la sua fotografia si completerà. Per riuscire nel tuo intento potrai usare uno dei quattro oggetti che si trovano sulla sinistra dello schermo e che avranno effetto diverso sui vari personaggi: poemi d'amore, una tazza di caffè, un vestito alieno, una chitarra; potrai portarne uno solo per volta e diventeranno bianchi quando li avrai in mano. Al centro dello schermo sono invece rappresentati i 4 personaggi, il disegno di ciascun personaggio lampeggia in bianco quando questo è sotto la tua influenza e in verde per mantenere questa influenza usi un oggetto. Quando sarai riuscito nel tuo scopo e la fotografia sarà tutta ricomposta dovrai correre alla casa del Doc, salire sulla macchina del tempo per tornare nel futuro.

Ricordati che con il fuoco premuto spostando la joystick a destra e a sinistra colpirai, alzando e abbassando la barra prenderai e lascerai oggetti o salirai e scenderai dallo skateboard.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	livello
F5	fine gioco
F7	pausa
+	aumentare volume musica
—	diminuire volume musica

THE ERRANTS

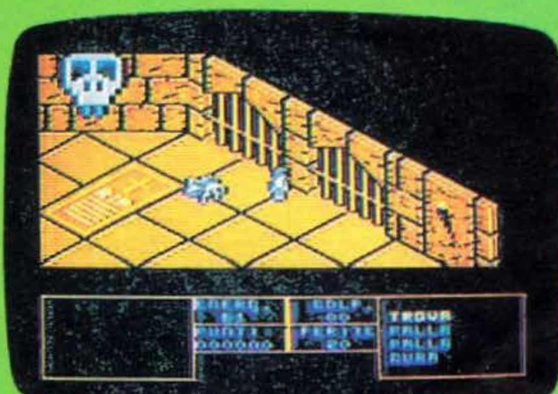


Su una agile piattaforma volante combatterai il tuo avversario nell'arena mortale mentre un mostriciattolo che succhia energia darà filo da torcere ad entrambi. Attento ai fasci laser e, se vincerai il duello, evita le palle di fuoco mentre raccoglierai la capsula di energia del tuo colore.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1/2 giocatori
F3	livello
F5	opzioni
F7	inizio gioco

CASTELLO DELLE ILLUSIONI

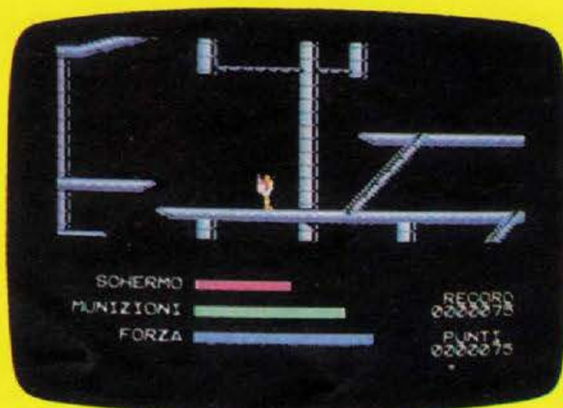


Sei un apprendista stregone e devi superare una difficile prova per diventare il più giovane mago della storia. Il tuo compito è semplice: devi cercare l'elemento primo nel castello delle illusioni e distruggerlo con una formula magica. Il castello è un vero e proprio labirinto dove incontrerrai demoni di ogni tipo. Infatti esso è suddiviso in molte stanze, ognuna delle quali è protetta da un particolare guardiano. Nella ricerca dell'elemento primo dovrai risolvere enigmi e usare tutta la tua abilità di guerriero e stregone per sopravvivere. Fortunatamente avrai a disposizione una spada, un certo numero di palle di fuoco e formule magiche e altre ancora ne potrai trovare nascoste nelle stanze del castello. Nel corso dell'avventura ti potrà essere di notevole aiuto la parola RACCONTO, ma fai attenzione a non sprecarla perché potrebbe essere l'unico modo per apprendere come eliminare un guardiano. Inoltre, frequenti scontri armati, potranno causarti molte ferite; per riguadagnare energia dovrai trovare la parola CURA, ma ancora una volta non sprecarla!! Ricordati che le formule magiche e gli oggetti utili sono spesso nascosti in alcuni scrigni segreti.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio partita
1/2	per scorrere inventario
C=	per aprire porte
CTRL	fine partita

ARRAKIS

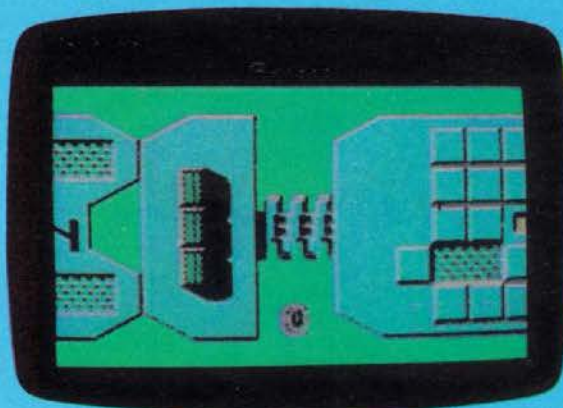


Anno 2037: si scatena una guerra sul pianeta Arrakis tra le forze del bene, gli Atreides, e le forze del male, gli Herkonnen. Assumi il ruolo degli eroici Atreides e aiutali a sconfiggere i loro malvagi avversari. Gli Atreides devono lavorare in squadra per respingere l'attacco degli Herkonnen, raccogliere i quattro elementi fondamentali del generatore di energia e trasportarli nel centro di controllo prima che questi vitali cubi vengano rubati dai loro avversari. Gli Atreides devono portare a termine un difficile compito, ma fortunatamente possono volare, sparare con la loro pistola laser, usare un veloce veicolo e rifornirsi di energia e munizioni entrando nei rifugi anti-radiazioni.

JOYSTICK PORTA 2

riga da C=a	
CRSR	sinistra, destra
	alternativamente
riga da Q a	
FRECCIA ALTO	su
riga da A a=	giù
riga da 1 a	
DEL	sparo
SPARO o F5	modo scelta (in posizione
SPARO o F5	frontale) in modo scelta si
	possono scegliere i robot
SPARO o F7	o commutare veicolo/robot
SU	posizionandosi
DIREZIONE	sull'apposita figura
ORIZZONTALE	entrata rifugio (sotto il ri-
+ VERTICALE	fugio in posizione frontale)
	conferma scelta
	volare
	salire/scendere scale

NOBELIO



Il sistema solare è sotto attacco! Numerose corazzate spaziali nemiche sono state poste in orbita attorno a ben 15 pianeti. Queste stanno esaurendo le riserve minerarie dei pianeti per usarle nel loro convertitore metallo-energia. A bordo del tuo super caccia, sarai trasportato da un pianeta all'altro per distruggere tutte le corazzate nemiche. Per riuscire nell'impresa dovrai attaccare varie astronavi, neutralizzare la maggior parte delle difese di ogni corazzata e atterrare sull'apposita pista (avvicinandoti da sinistra verso destra) quando apparirà il messaggio "ATTERRA". Una volta a bordo potrai accedere al deposito di energia per prelevare la maggior quantità possibile di energia dal convertitore. Ma fai attenzione ad uscire da esso prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero in modo da poter bombardare la corazzata mentre si sta disintegrando.

JOYSTICK PORTA 1 O 2

F1	1 giocatore con 1 joystick (porta 1 o 2)
F2	2 giocatori con 1 joystick (porta 1 o 2)
F3	2 giocatori con 2 joysticks
F5	alzare volume
F6	diminuire volume
F7	colore
F8	bianco-nero
STOP +	inserire/disinserire
RESTORE	pausa
PAUSA +	fine partita
HOME	

GEOS: IL 64 "GRAFICO"

Finalmente anche per il Commodore 64 è disponibile un nuovo sistema operativo con interfaccia utente a icone e due applicativi rivoluzionari. Si chiama GEOS (Graphic Environment Operating System), risiede in memoria e trasforma il C 64 in un mini Amiga. La presenza delle finestre e l'impiego del mouse aumenta la semplicità d'uso e permette di utilizzare gli accessori del GEOS: calcolatrice, orologio sveglia e blocco note.

Il cuore di GEOS è la "scrivania", che permette di accedere tramite menù alle funzioni principali che riguardano i trasferimenti di dati da e verso il disco, e di utilizzare gli accessori.

I comandi di sistema della scrivania consentono di formattare un floppy, di copiare, cancellare o ridenominare i files, di esaminare il contenuto dei settori e di visualizzare le directory.

Ogni file, sia di dati che di istruzioni, è rappresentato da una figurina simbolica contrassegnata dal proprio nome. Con un joystick o un mouse le icone possono essere spostate da un punto all'altro delle scrivanie immaginarie, sovrapposte ad altre, duplicate o addirittura cancellate, gettandole, guarda caso proprio nell'icona a forma di cestino.

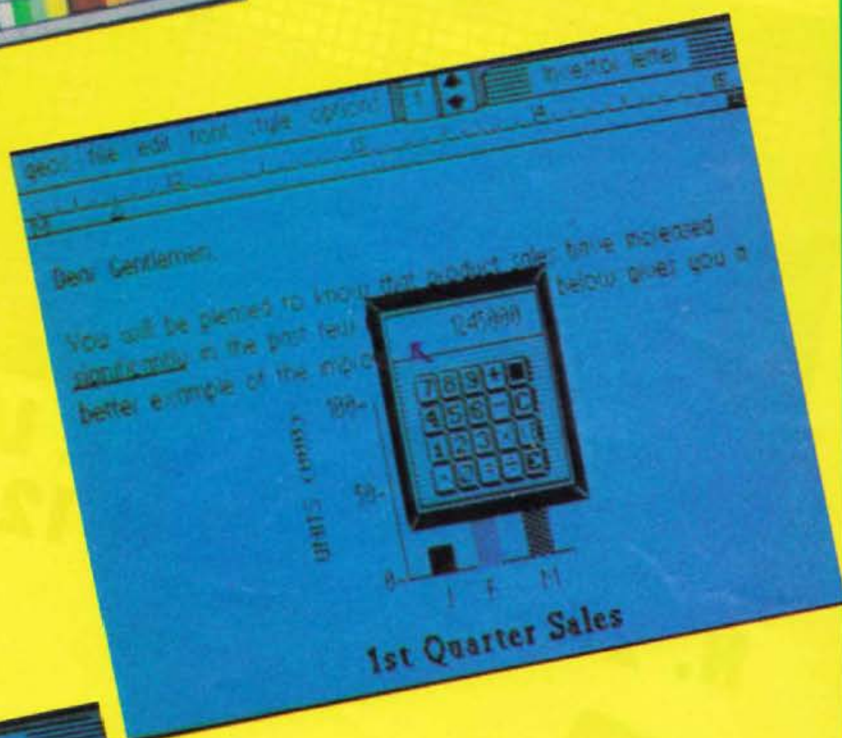
Sempre restando all'interno della scrivania, è possibile utilizzare gli accessori di GEOS:

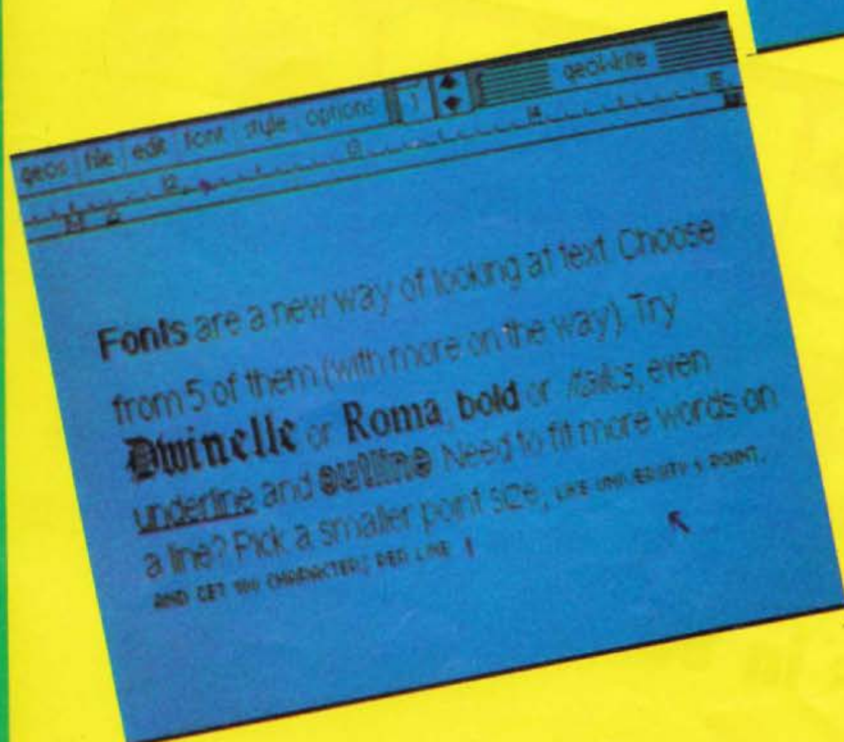




il pannello di controllo, la calcolatrice, l'orologio syeglia e il blocco note.
Una novità tira l'altra, e un nuovo sistema operativo non poteva non essere accompagnato da due applicazioni di base. Il package di GEOS, infatti, contiene GEOPAINT e GEOWRITE, rispettivamente per il disegno e la videoscrittura, che girano sotto questo innovativo sistema opeativo con risultati a dir poco strabilianti.
GEOPAINT permette di disegnare sul video con il mouse, ottenendo immagini ad alta definizione. Possiede tutte le funzioni di un programma di grafica: tracciamento di linee, rettangoli, cerchi, riempimento di aree, effetto aerografo, funzioni di taglia-incolla e così via. Un righello di precisione misura i tratti sia in pixel sia in pollici, ed è in scala con la stampante prescelta.
GEOWRITE è invece il word processor di GEOS, e usa la tecnica del WYSIWYG (What You See Is What You Get), cioè quello che si vede sullo schermo corrisponde effettivamente a ciò che si ottiene stampato sulla carta.
Oltre alle normali funzioni di un programma di videoscrittura professionale, GEOWRITE può trattare molti tipi di caratteri che possono essere ingranditi, rimpiccioliti, evidenziati, ombreggiati. Per le selezioni di stile e di carattere è sufficiente evidenziare la porzione di testo desiderata, e scegliere dal menù il tipo e il formato del carattere.


geos file edit options fonts
lobster
color
Undo
paint
canvas


geos file edit font style options
Dear Gentlemen,
1st Quarter Sales


geos file edit font style options
geoWrite
Fonts are a new way of looking at text. Choose
from 5 of them (with more on the way). Try
Dwinelle or Roma, bold or italics, even
underline and outline. Need to fit more words on
a line? Pick a smaller point size,

SPECIAL PLAYGAM

PER IL CBM 64 E LO SPEC
N. 23 - in edicola il 2 novemb

PLAYGAMES TO

PER
N. 15
il 1

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE 6

HIT PARADE

6

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

INTRODUZIONE
1 MABEE - 2 SPIC SPAC - 3 DROIDE
4 ATTENTO ETTORE - 5 MINICIRCUITI
6 RIMBO - 7 ELIMAN -
8 SUPERTOMBOLO - 9 KOREA
10 ARCIERE - 11 BOING BOING
12 CIRCO CLOWN - 13 TEACHER
14 GRACK - 15 MILLE E UNA NOTTA

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 BLUE MOON - 17 FIRE FOX
18 SPONGEY - 19 TRIAX
20 IL GOLOSO - 21 CORSA IN MOTO
22 DETECTIVE - 23 RESCUE
24 DOU BOU - 25 SINEM
26 FUTURO - 27 THE ERRANTS
28 CASTELLO DELLE ILLUSIONI
29 ARRAKIS - 30 NOBELIO

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI